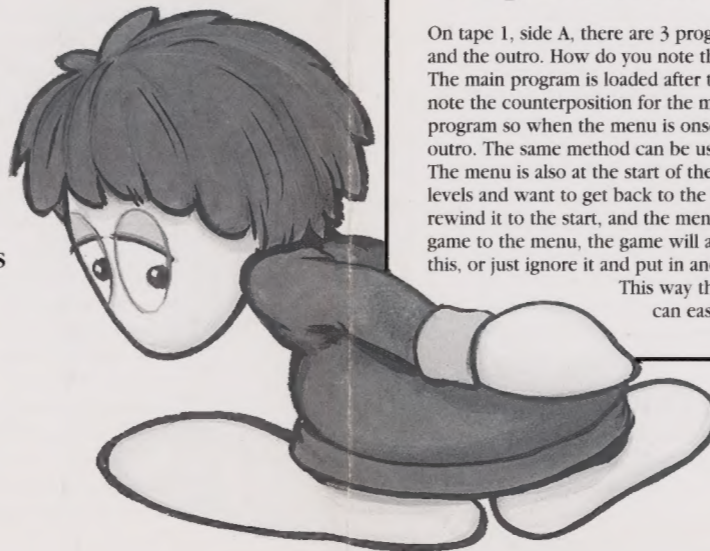


PSYCNOSTIS



Additional tape loading instructions



Getting the game started

To load the game, with intro, insert tape 1, side A, and rewind to start. Press Shift and Run/Stop to load game.
To load the game without intro, insert tape 1, side B, and rewind to start. Press Shift and Run/Stop to load game.

Lemmings ingame tape access.

Lemmings comes on three tapes. The first one consists of the program and menu files, the other two consist of the levels. To avoid a lot of tape winding and waiting Lemmings comes with a tape counter sheet. Also, there is a copy of the menu at the start of each tape, thus avoiding winding and rewinding of tape 1.

The tape counter sheet.

On tape 1, side A, there are 3 programs : the intro, the main program/menu and the outro. How do you note the positions of these?
The main program is loaded after the intro, so when the intro is running note the counterposition for the menu. The outro is loaded after the main program so when the menu is onscreen, note the counterposition for the outro. The same method can be used for side B.
The menu is also at the start of the other 2 tapes, so if you played a few levels and want to get back to the menu you can insert any tape and rewind it to the start, and the menu will be loaded. When you exit the game to the menu, the game will ask for tape 1, side A. You can do this, or just ignore it and put in another tape, as stated above.
This way the level you were playing can easily be accessed again.

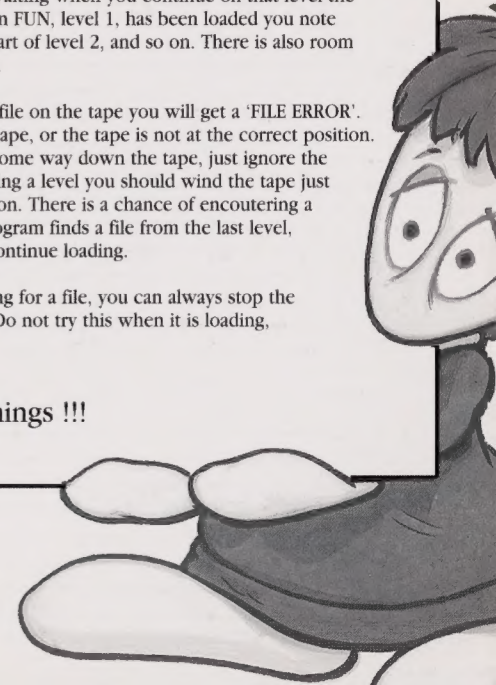
The menu is also at the start of the other 2 tapes, so if you played a few levels and want to get back to the menu you can insert any tape and rewind it to the start, and the menu will be loaded. When you exit the game to the menu, the game will ask for tape 1, side A. You can do this, or just ignore it and put in another tape, as stated above. This way the level you were playing can easily be accessed again.

When playing Lemmings, you should always make notes of the counter position, this avoids a lot of waiting when you continue on that level the next time. For instance, when FUN, level 1, has been loaded you note the counter position as the start of level 2, and so on. There is also room to write down the passwords.

If the program finds a wrong file on the tape you will get a 'FILE ERROR'. You either put in the wrong tape, or the tape is not at the correct position. When you're loading a level some way down the tape, just ignore the error a few times. When loading a level you should wind the tape just a bit before your noted position. There is a chance of encountering a 'FILE ERROR' because the program finds a file from the last level, but just press the button to continue loading.

When the program is searching for a file, you can always stop the tape, and wind or rewind it. Do not try this when it is loading, this will crash the game.

Enjoy playing Lemmings !!!



T A P E C O U N T E R S H E E T

fun

Tape 1-a Lemmings
Tape 1-b The shortcut

level	counter	password
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		

tricky

intro

level	counter	password
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		

taxing

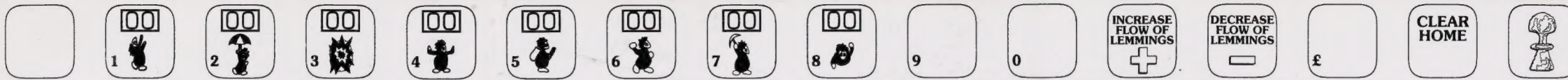
menu
menu

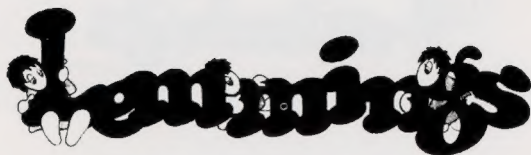
level	counter	password
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		

mayhem

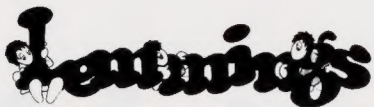
outro
outro

level	counter	password
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		





German C64



Dieses Produkt ist urheberrechtlich geschützt. Das Lemmings-Produkt, der Programm-Code, die Handbücher und alle zugehörigen Produktmaterialien sind Copyright des Unternehmens Psygnosis Ltd., welches sich alle Rechte vorbehält.

Psygnosis® und die dazugehörigen Logos sind eingetragene Warenzeichen von Psygnosis Limited.

LEMMINGS und das dazugehörige Logo ist ein Warenzeichen von Psygnosis Limited.

LEMMINGS-Deckblattillustration und LEMMINGS-Poster Copyright © 1993 Psygnosis Ltd.

C64™ ist ein eingetragenes Warenzeichen der Commodore-Amiga Inc.

PSYGNOSIS LIMITED

South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool, Großbritannien L3 4BQ
Telefon: ++44 51 709 5755

COPYRIGHT© 1993 PSYGNOSIS LTD. ALLE RECHTE VORBEHALTEN

Lemmings



"Sieh mal, was ich
alles kann!"



Klettern



Schweben



Blockierer
sprengen (bibibi)



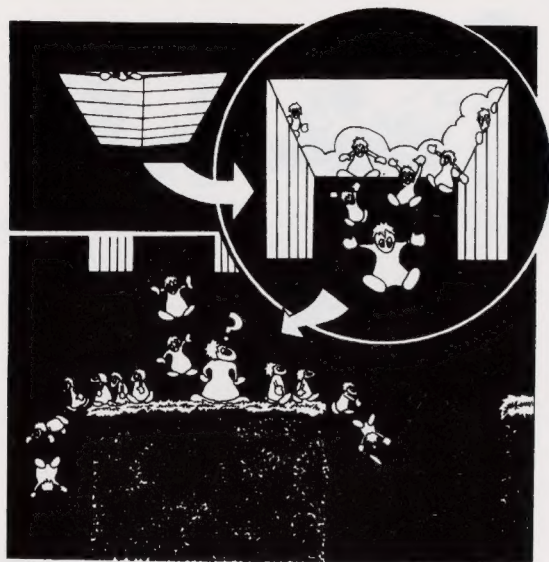
Blockieren



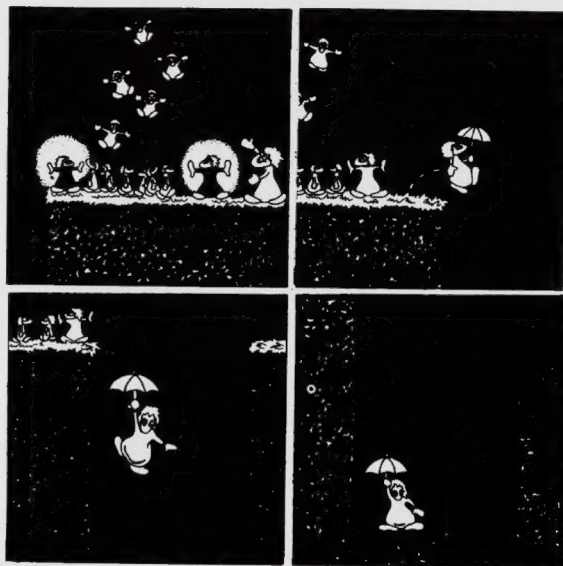
Brücken bauen



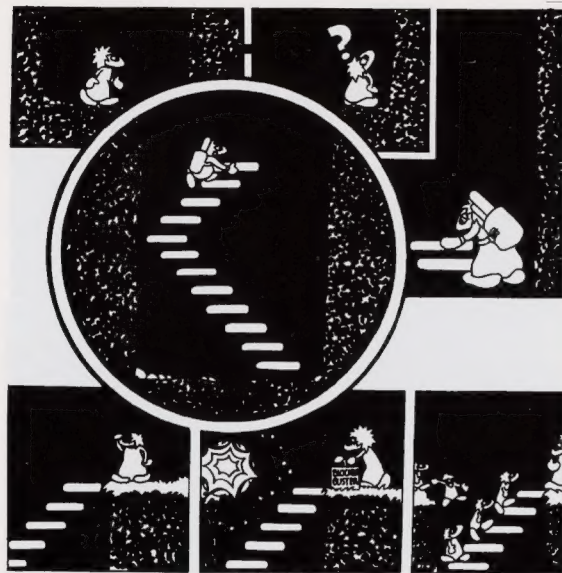
Tunnel graben (geradeaus, diagonal und
nach unten)



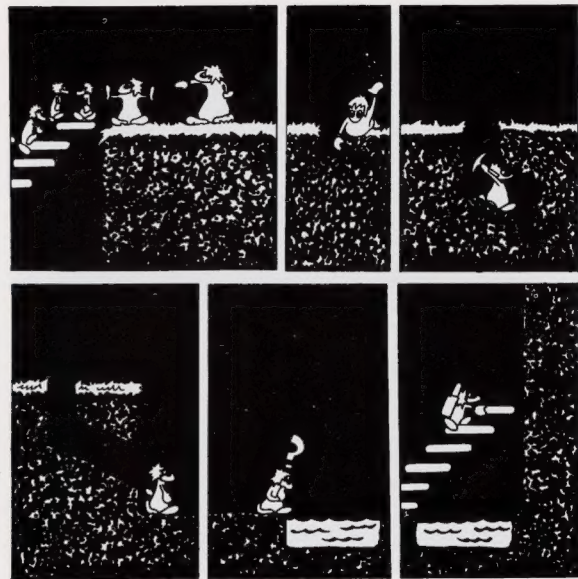
"Oho! Wenn ich meine Freunde retten will, muß ich mich beeilen."



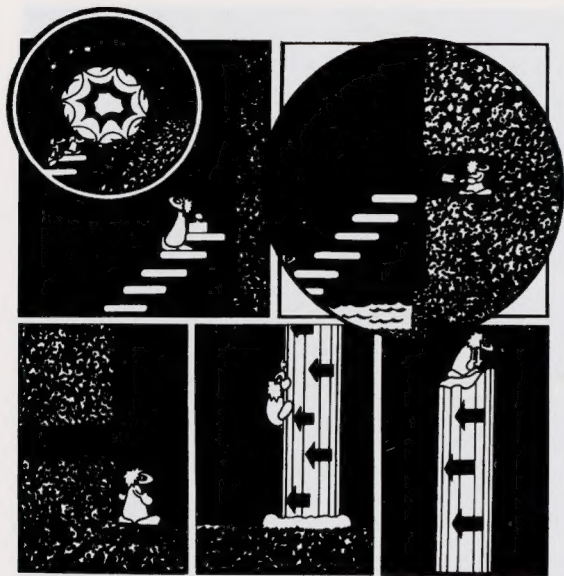
"Damit sich die Lemmings nicht in den Abgrund stürzen, werden zwei Blockierer benötigt. Jetzt ein schneller Sprung ... hoffentlich öffnet sich mein Schirm ... in Sicherheit!"



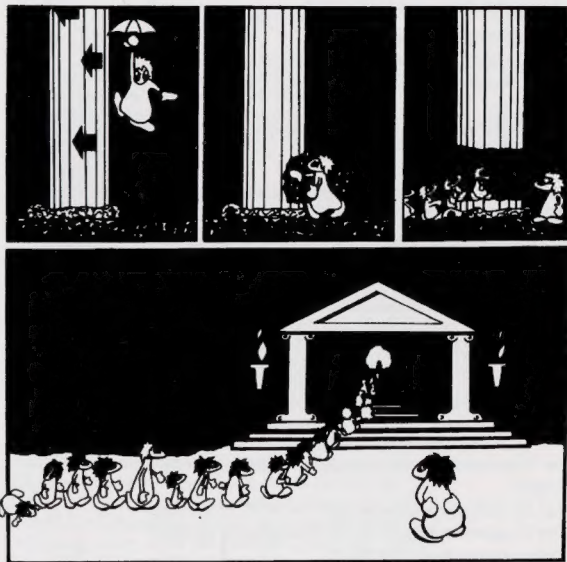
"Ich könnte wahrscheinlich auf die Klippe klettern, aber meine Kumpel schaffen das nicht. Brückenbauen ist angesagt. Weg mit dem Blockierer, damit meine Freunde passieren können."



"Noch ein Blockierer und dann geht's an die Tunnel. Hoppla! Ich will keine nassen Füße bekommen. Da muß noch eine Brücke her."



"Wenn ich meinen letzten Blockierer aus dem Weg schaffe, können die anderen durchmarschieren, während ich mich um diese Einbahnsäule kümmere. Ich bin total fertig!"



"Noch eine sichere Landung, einmal kurz in Pfeilrichtung graben und wir haben's geschafft."

LADEANWEISUNGEN

Ladeanweisungen – Diskette

- Den Computer, das Laufwerk und den Monitor einschalten.
- Bei Verwendung eines Commodore 128 den Modus 64 wählen.
- Diskette 1, Seite A, in das Diskettenlaufwerk einlegen.
- LOAD "LEMMINGS*", 8,1 eingeben und die Eingabetaste drücken.

Das Programm wird jetzt automatisch geladen. Bitte die Bildschirmweisungen befolgen.

- Eine angeschlossene Maus wird vom Spiel erkannt.
- Sollte es beim Laden Schwierigkeiten geben, sind etwaige Peripheriegeräte (wie z. B. Drucker, Kassetten etc.) zu entfernen und die obigen Ladeanweisungen zu wiederholen.



1	14775
2	37844
3	4284
4	27455
5	50826
6	16866
7	40137
8	5477
9	23646
10	52819
11	19150
12	42330
13	8670
14	21841
15	55012
16	21362
17	44623
18	10863
19	44034
20	174

Ladeanweisungen – Band

- Den Computer und den Monitor einschalten.
- Bei Verwendung eines Commodore 128 den Modus 64 wählen.
- Band 1, Seite A, in das Bandgerät einlegen.
- Die Umschalttaste gedrückt halten und (RUN/STOP) drücken.
- Auf die Aufforderung hin auf dem Gerät PLAY drücken. Das Programm wird jetzt automatisch geladen. Bitte die Bildschirmweisungen befolgen.
- Eine angeschlossene Maus wird vom Spiel erkannt.
- Sollte es beim Laden Schwierigkeiten geben, sind etwaige Peripheriegeräte (wie z. B. Drucker, Kassetten etc.) zu entfernen und die obigen Ladeanweisungen zu wiederholen.

Die Einführungssequenz

Zum Überspringen der Einführungssequenz die Feuertaste drücken.

Lemmings

Das Spiel

Lemmings ist ein faszinierendes Spiel, in dem es darum geht, Horden von herzigen, jedoch nicht sonderlich intelligenten Wesen – den sogenannten Lemmings – auf 100 Ebenen aus einer feindlichen Umgebung herauszuhelfen.

Die Lemminge purzeln in allen Ebenen durch eine Falltür herunter. Da ihre Gehirnmasse beschränkt ist, brauchen sie jede Hilfe, um die ihnen bevorstehenden Gefahren einigermaßen unbeschadet überstehen zu können.

Lemminge sind recht putzig, aber nicht sehr intelligent. Sie laufen gedankenverloren über Klippenkanten, ins Wasser, in Gefahren, in Fallen oder auch vor Mauern und andere Hindernisse. Ihre Aufgabe ist es, den Lemmings zu helfen, indem Sie ihnen Fähigkeiten und Kräfte zuweisen, mit denen sie die einzelnen Spielebenen überleben können. Mit den zugewiesenen Fähigkeiten (auf jeder Ebene als Symbole am unteren Bildschirmrand angezeigt) können die Lemminge sich selbst und ihren Kameraden zur Überwindung der überall lauernden Gefahren helfen. Mit jeder Ebene wird die Umgebung, durch die sich die Lemminge ihren Weg bahnen müssen, schwieriger. Die Anzahl der Fähigkeiten und die Zeit, die Ihnen zur Verfügung stehen, sowie die Zahl der Lemminge, die Sie zum erfolgreichen Abschließen der Ebene retten müssen, variieren von Ebene zu Ebene.

Schnelles Reaktionsvermögen, die Fähigkeit vor auszudenken und Konzentration auf die Operation "Rettet die Lemminge" sind erforderlich, damit der richtige Lemming die richtige Aktion zur richtigen Zeit ausführen kann. Ein vergessener Blockierer, ein übereifriger Gräber oder eine Brücke an der falschen Stelle können katastrophale Folgen für die Lemminge haben.



1	31433
2	64604
3	2094
4	44116
5	10485
6	13526
7	56787
8	25137
9	46308
10	12646
11	36619
12	2159
13	26330
14	44801
15	14841
16	38012
17	4362
18	27523
19	50694
20	17634

Vor Spielbeginn

Lemmings den Anweisungen auf Seite 9 entsprechend laden. Es erscheint das Hauptmenü.

Die Referenzkarte über die Tastatur legen.

Lemmings ist in vier zunehmend schwierige Spielkategorien unterteilt: FUN, TRICKY, TAXING und MAYHEM. Die Kategorie FUN besteht aus ca. 25 Ebenen, auf denen Sie sich mit dem Spiel vertraut machen und mit den Fähigkeiten der Lemminge experimentieren können. Sie können zwar auch direkt in eine der schwierigeren Kategorien einsteigen, doch rät es sich, zur Vorbereitung auf diese zumindest ein paar FUN-Ebenen zu spielen. TRICKY, TAXING und MAYHEM sind zunehmend schwieriger, wobei MAYHEM die schwierigste Kategorie darstellt. Jede Kategorie umfaßt ca. 25 Ebenen.

PASSWÖRTER

Nach Abschluß einer Ebene wird auf dem Bildschirm ein Paßwort angezeigt. Notieren Sie es sich, damit Sie beim nächsten Spielen direkt zu dieser Ebene gehen können und keine bereits bestandene Ebene wiederholen müssen.

DAS MENÜ

- "1" drücken, um das Spiel zu beginnen.
- "2" drücken, um die Einführungssequenz aufzurufen.
- "3" drücken, um das Paßwort einzugeben.
- "4" drücken, um zwischen MUSIC und SOUND EFFECTS zu wechseln.
- Mit dem Auf- und dem Abwärtspeil wird der Schwierigkeitsgrad gewählt.



1	48053
2	14453
3	37604
4	3944
5	27115
6	50286
7	18626
8	38787
9	6137
10	28308
11	52479
12	19819
13	41990
14	8330
15	31501
16	54672
17	21012
18	44183
19	10523
20	53584

Spielsteuerung

Maus

Die gewünschte Fähigkeit mit den Zifferntasten wählen und dann auf den entsprechenden Lemming klicken.

Durch das Verschieben der Maus an den rechten oder linken Bildschirmrand wird der Spielbereich abgerollt.

Nach jeder abgeschlossenen Ebene wird ein Zugangspasswort angezeigt.

INNERHALB DES SPIELS

- Lemmings ist ein Ein-Spieler-Spiel, das über den an Port 2 des Commodore 64 angeschlossenen Joystick bzw. die Maus gesteuert wird.
- "1" drücken, um den Kletterer zu verwenden.
- "2" drücken, um den Schwebler zu verwenden.
- "3" drücken, um den Sprenger zu verwenden.
- "4" drücken, um den Blockierer zu verwenden.
- "5" drücken, um den Brückenbauer zu verwenden.
- "6" drücken, um den Vorwärtsgräber zu verwenden.
- "7" drücken, um den Schrägräber zu verwenden.
- "8" drücken, um den Brunnengräber zu verwenden.
- "." drücken, um das Einstromtempo der Lemminge in die Ebene zu vermindern.
- "+" drücken, um das Einstromtempo der Lemminge in die Ebene zu erhöhen.
- Zweimal kurz (ENTF) drücken, um alle Lemminge in die Luft zu sprengen.
- Mit der Feststelltaste wird das Spiel unterbrochen.

ZWISCHEN DEN EBENEN

- Mit der Feuertaste fortfahren.
- Mit (RUN/STOP) wird das Menü aufgerufen.



1	7922
2	31083
3	84284
4	20604
5	43775
6	10115
7	33286
8	86457
9	22707
10	48968
11	12308
12	38479
13	1819
14	24090
15	48181
16	14801
17	37872
18	4012
19	27183
20	62354



Symbole (von links nach rechts)

- * Vermindern des Einstromtempos der Lemminge in die Ebene
 - * Erhöhen des Einstromtempos der Lemminge in die Ebene
- Die folgenden Symbole bezeichnen die Fähigkeiten, die den Lemmingen zugewiesen werden können:

- Kletterer – klettert an senkrechten Oberflächen hoch
- Schweber – ein Schirm öffnet sich, um eine sanfte Landung zu gewährleisten
- Sprenger – zum Beseitigen einzelner Lemminge (um z. B. Blockierer aus dem Weg zu räumen)
- Blockierer – versperrt den anderen Lemmingen mit ausgebreiteten Armen den Weg
- Brückenbauer – baut Brücken. Jeder Brückenbauer hat 12 Bausteine. Wenn er diese verlegt hat, schaut er Sie einen Moment an.

... wenn Sie erneut auf ihn klicken, legt er 12 weitere Bausteine (sofern Ihnen noch Brückenbauer verbleiben) und so weiter, bis Ihnen die Brückenbauer ausgehen. Wenn Sie nach dem Verlegen des letzten Steins nicht auf ihn klicken, wird er wieder zum Läufer.

- Vorwärtsgräber – gräbt nach vorn, sofern direkt vor ihm eine geeignete Oberfläche liegt
- Schräggräber – gräbt mit einer Spitzhacke schrägt nach unten
- Brunnengräber – gräbt senkrecht nach unten
- * Pause – gibt Ihnen Zeit zum Nachdenken
- Bombe – zerstört alle Lemminge, wenn Sie sich in einer ausweglosen Situation befinden sollten (durch Doppelklicken aktivieren)

Jede Fähigkeit kann nur so oft eingesetzt werden, wie über dem entsprechenden Symbol angezeigt wird.



1	24582
2	47783
3	14093
4	37284
5	3604
6	25675
7	49946
8	16286
9	39457
10	5787
11	28968
12	52139
13	18479
14	41850
15	7950
16	21181
17	54332
18	20972
19	43843
20	10183

Direkt über den Symbolen befinden sich (von links nach rechts):

Lemmingidentifizierer und die Anzahl der unter dem Cursor befindlichen Lemminge

Anzahl der gegenwärtig auf der Ebene befindlichen Lemminge

% der geretteten Lemminge

Verbleibende Zeit zum Abschließen der Ebene



1	41242
2	7882
3	30753
4	53824
5	20264
6	43435
7	5775
8	32946
9	58117
10	52487
11	45628
12	11868
13	35139
14	1479
15	24850
16	47821
17	14161
18	37332
19	13672
20	25843

Hinweise

Metall (als quadratische Platten dargestellt; enthält gewöhnlich Flüssigkeit) kann weder durchgraben noch gesprengt werden.

Brückenbauer stellen ihre Arbeit ein:

- (i) wenn ihnen die Steine ausgehen
- (ii) wenn die Brücke auf einen festen Gegenstand trifft
- (iii) wenn der Lemming beim Bauen mit dem Kopf anstößt

Schräg- und Brunnengräber graben sich durch eine Erdschicht, bis sie durch den Boden fallen.

Vorwärtsgräber graben so lange, bis es vor ihnen nichts mehr zum Graben gibt.

Kletterer und Schwebler behalten ihre Fähigkeit bis zum Ende der aktuellen Ebene bzw. bis sie sterben. Einen mit beiden Fähigkeiten ausgestatteten Lemming nennt man einen Athleten.

Alle anderen Fähigkeiten werden wirksam, sobald ein Lemming angeklickt wird. Achten Sie darauf, daß sich vor dem Vorwärtsgräber etwas zum Graben befindet, da er ansonsten sofort aufgibt und Sie damit eine Fähigkeit verschwendet haben.



1	1671
2	24242
3	47413
4	13753
5	36924
6	3264
7	26435
8	49606
9	15946
10	39117
11	5457
12	28628
13	51799
14	18139
15	41310
16	7650
17	10621
18	53992
19	20332
20	43603

Mitwirkende

Lemmings DMA Design
C64-Version E&E SOFTWARE

Programmierung Thomas Mittelmeyer
Grafik Leon van Rooy
Sound Jeroen Tel/MANIACS OF NOISE
Grafiken der Einführungssequenz Alain Jansen

Produktion Greg Duddle
Projektmanagement Remi Ebus
Produkttests Jeff Culshaw

Dank gilt auch den folgenden Personen:
Tim van Klooster, Niels Brouwers, Maarten Veltman,
John E. White, Steve Riding, Steve Shields, James Price,
Marc Hermans, Peter Verhaegh, Mark Blewitt, Jasper
Mittelmeier, Ernstjan Hölscher, Peter J. Wesdijk, Marco
Reparon und Nika J. Eijk

“Psygnosis”, “Lemmings” und die dazugehörigen
Logos sind eingetragene Warenzeichen von Psygnosis Ltd.



1	17731
2	46903
3	7242
4	30413
5	15364
6	19924
7	43095
8	9435
9	32606
10	55777
11	22117
12	46288
13	11828
14	34799
15	1139
16	24310
17	47481
18	13821
19	36992
20	3332



1	34391
2	731
3	23902
4	47073
5	13413
6	36584
7	2924
8	26095
9	49258
10	16606
11	38777
12	5117
13	28288
14	51459
15	17799
16	40970
17	7319
18	30481
19	83652
20	19992



1	51051
2	17391
3	40552
4	6909
5	30073
6	53244
7	19584
8	42735
9	9095
10	32286
11	55437
12	21777
13	44948
14	11288
15	34459
16	799
17	23970
18	47141
19	13481
20	36852



1	10889
2	34051
3	391
4	23982
5	46733
6	13673
7	36244
8	2584
9	25755
10	48925
11	15268
12	38437
13	4777
14	27848
15	51119
16	17459
17	40639
18	6970
19	30141
20	53312



1	27540
2	50711
3	17051
4	40222
5	6552
6	29733
7	62904
8	19244
9	42415
10	8755
11	31928
12	55097
13	21437
14	44608
15	10948
16	34119
17	459
18	23630
19	46691
20	13141



1	44206
2	10546
3	33711
4	51
5	23222
6	46393
7	12753
8	35904
9	2244
10	25415
11	48586
12	14926
13	38097
14	4437
15	27608
16	50779
17	17119
18	40290
19	6630
20	29801



1	4029
2	27200
3	50371
4	18711
5	39862
6	6222
7	29393
8	52564
9	18604
10	42075
11	8415
12	31886
13	54757
14	21097
15	44268
16	10608
17	33779
18	119
19	23290
20	44461



1	20689
2	43860
3	10200
4	53571
5	56542
6	22882
7	48653
8	12383
9	35544
10	1904
11	25075
12	48246
13	14586
14	37757
15	4097
16	27288
17	50439
18	18776
19	39850
20	6290



1	37349
2	3689
3	26880
4	90031
5	16371
6	39542
7	3882
8	29053
9	52224
10	18564
11	41735
12	8075
13	31246
14	54417
15	20727
16	49258
17	10268
18	34439
19	56610
20	22950



COPYRIGHT © 1993 by PSYGNOSIS LTD.